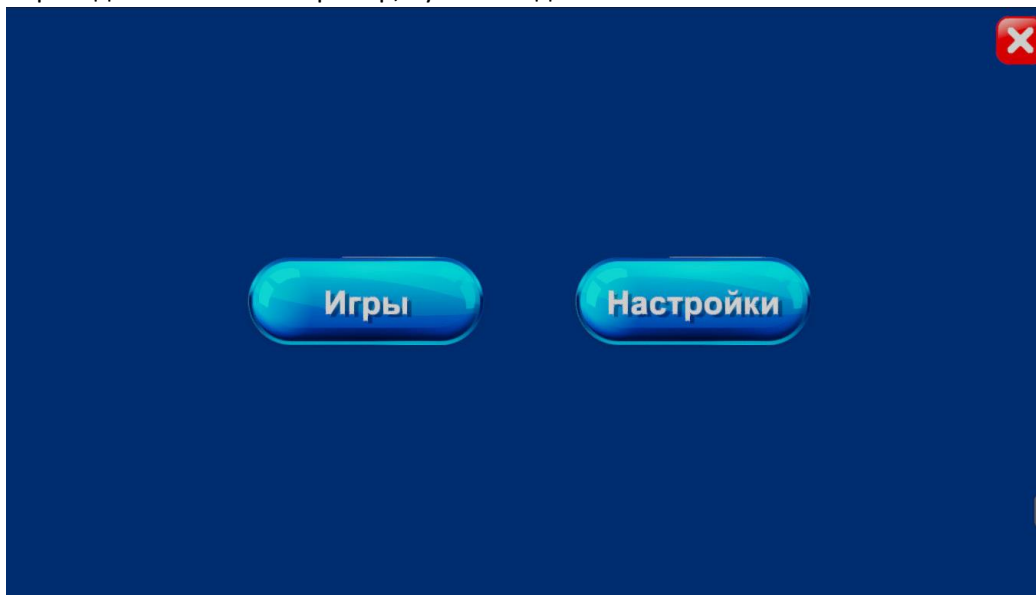
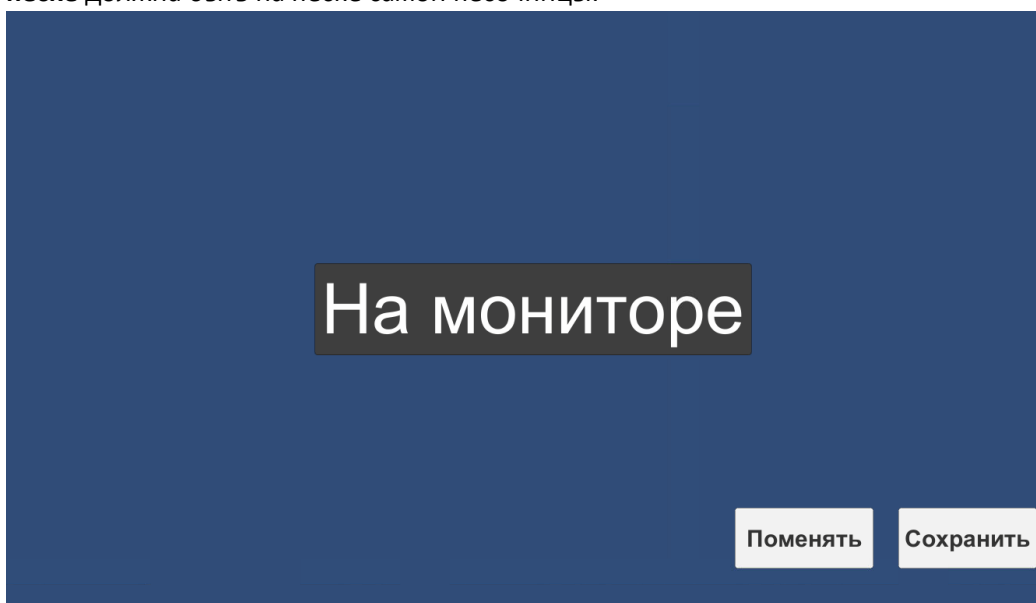


Описание настройки Образовательного интеграционного комплекса развивающая интерактивная песочница Interactive Project

1. Запуск на рабочем столе ярлык Песочница
2. Загрузка окна выбора Игры и Настройки. При необходимости настройки активируем кнопку Настройки. Если ранее настройка была произведена, то активируем кнопку Игры и переходим в меню выбора игр, пункт №9 данного описания.



3. При условии подключения мультитач монитора к песочнице выбираем кнопкой **Поменять** надписи **На мониторе** и **На песке**. При клике на кнопку Поменять, происходит замена надписей На мониторе и На песке. Выбираем правильные значения, что бы на мониторе была надпись **На мониторе**, на песке изображение с проектора показывало надпись **На песке**.  
При условии отсутствия монитора и использования только одного проектора, надпись **На песке** должна быть на песке самой песочницы.



Или

# На песке

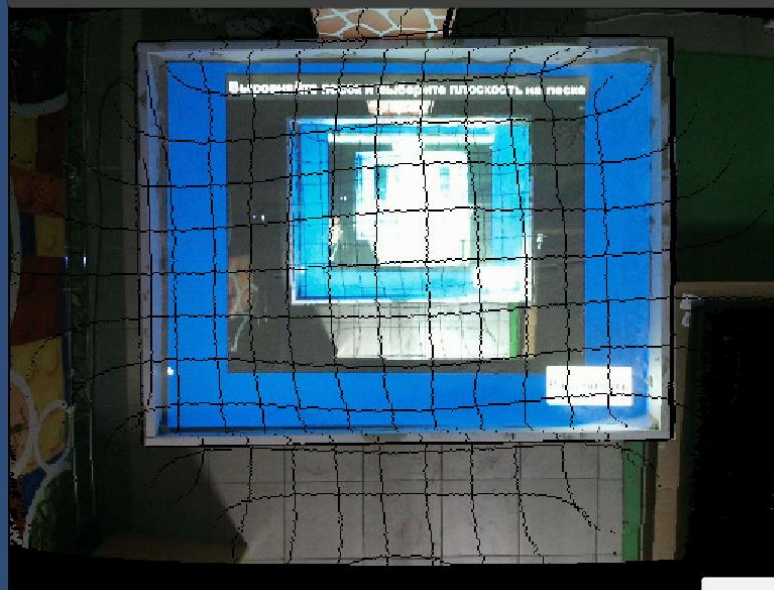
Поменять

Сохранить

Далее кликаем кнопку **Сохранить**

4. Появляется окно настройки камеры. Необходимо выровнять песок по всей плоскости песочницы.

Выровняйте песок и выберите плоскость на песке

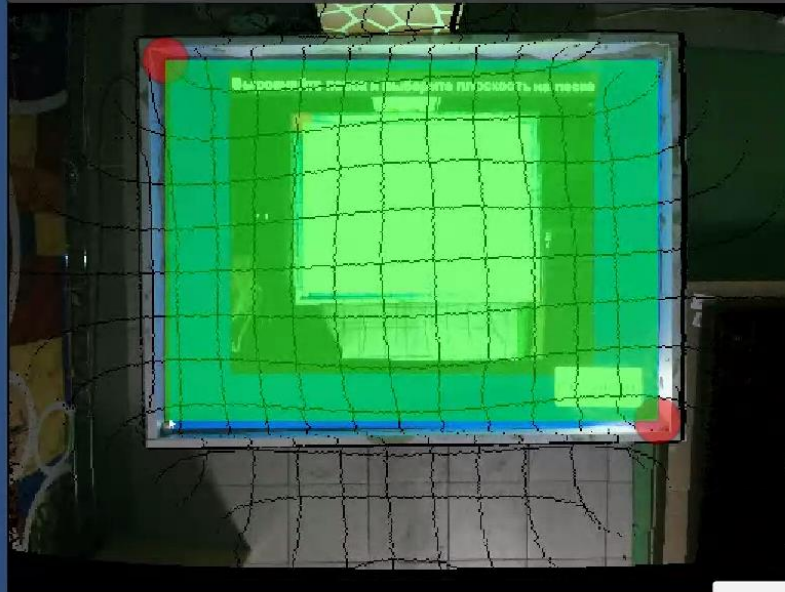


Рассчитать

5. Управляя мышкой ставим две точки на плоскости именно самого песка. Сначала отмечаем угловую точку с одной стороны, затем отмечаем вторую точку в противоположной стороне.

Видим появление зелёного поля, которое должно повторять плоскость песка.

Выровняйте песок и выберите плоскость на песке

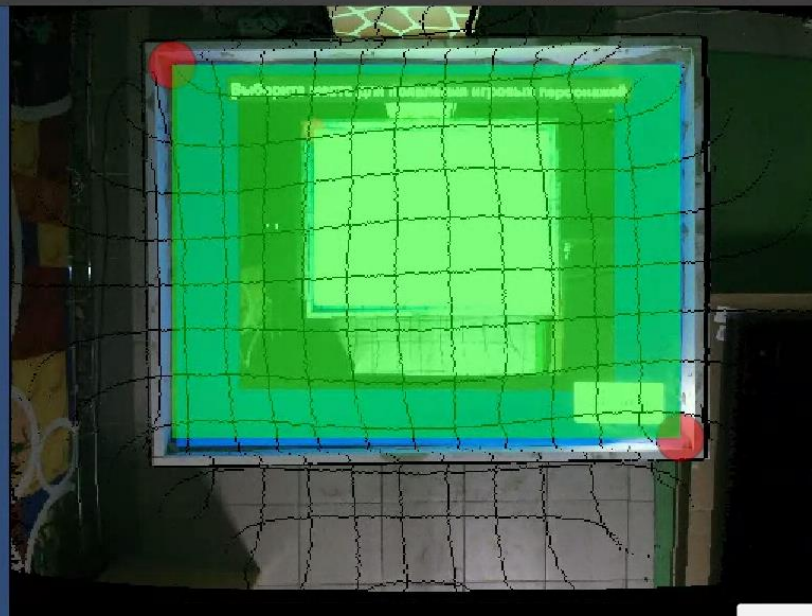


Рассчитать

Активируем кнопку Рассчитать. Кнопка становится красной на момент расчета плоскости, после небольшого ожидания кнопка станет зеленой, что значит расчет произведен.

6. Далее поменяется надпись на верху окна настройки:

Выберите место для появления игровых персонажей

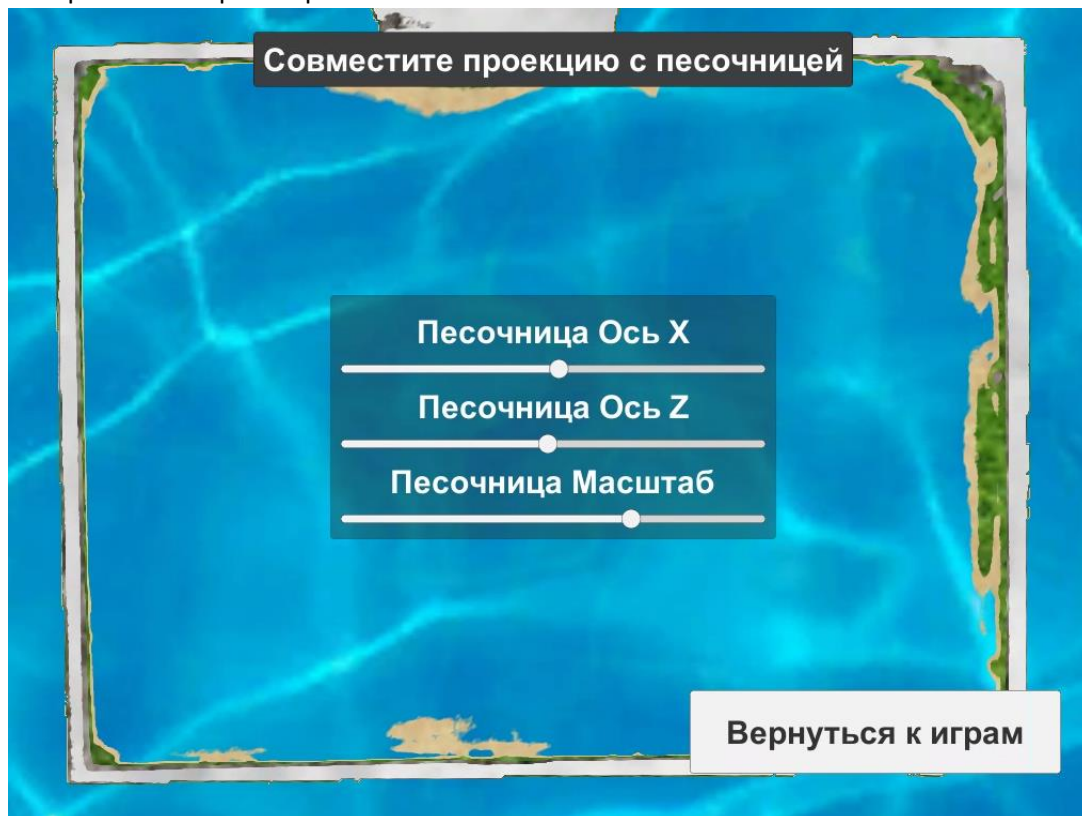


Сохранить

При условии определения пятна зеленого цвета как показано на рисунке, далее необходимо активировать кнопку **Сохранить**. При условии изменения вами пятна

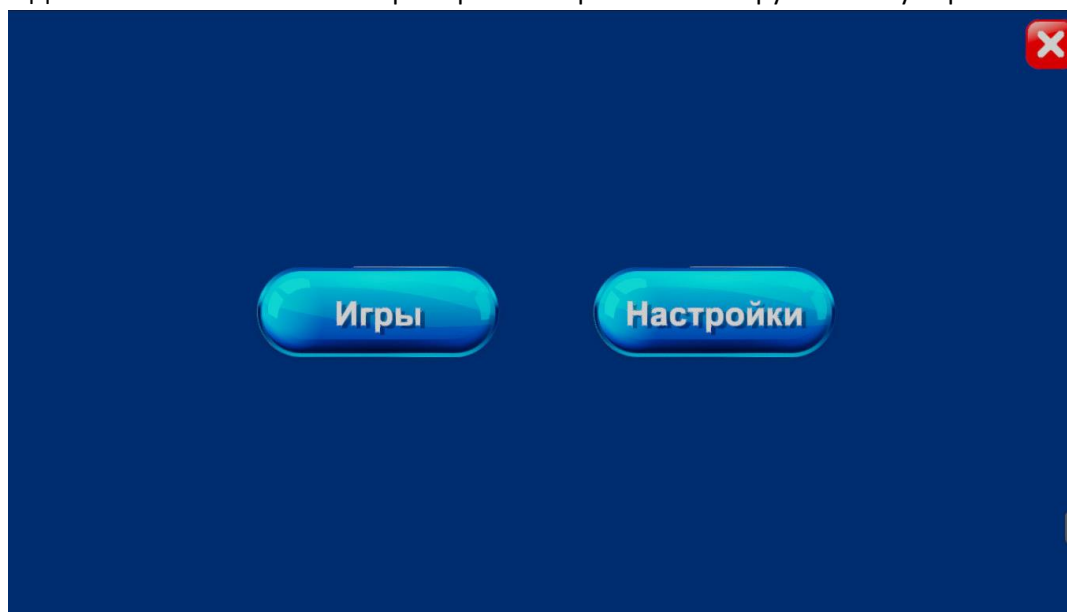
необходимо опять поставить две противоположные точки на плоскости песка. Нажать кнопку **Сохранить**.

7.Появится окно настройки размера изображения. С помощью мышки необходимо ползунками осей выровнять изображение на песке с камеры, чтобы сдвиги изображения и масштаб совпадали с реальной песочницей. Наглядно двигая ползунки, вы совмещаете изображение с проектора на песок.

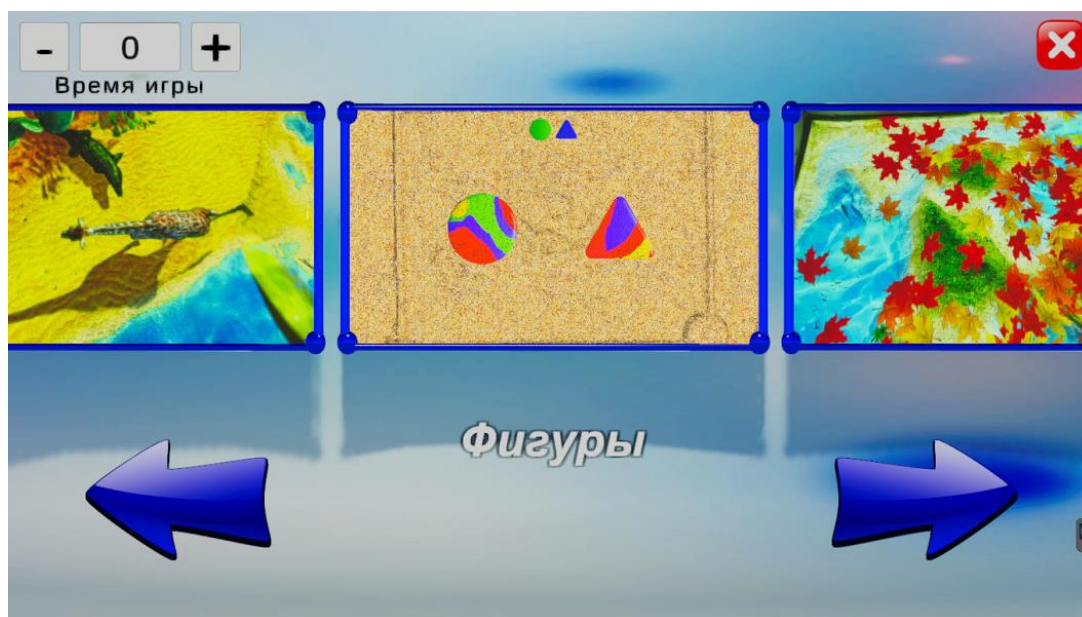


Далее активируем кнопку **Вернуться к играм**. Калибровка выполнена полностью. При неудовлетворительном результате в виде сдвига изображения в играх, необходимо пройти путь калибровки заново.

8.Далее появляется окно выбора Игры и Настройки. Активируем кнопку Игры.



9.Появляется окно менеджера игр. При условии подключенного монитора это меню будет на мониторе, при отсутствии монитора изображение будет на песке. Управление меню на мониторе происходит касанием к экрану, на песке управление мышкой.



Функциональные возможности меню. Стрелки вправо и влево показывают пролистывание игр.

Красный значок крест-выход из программы с ее закрытием.

Время игры в левом углу означает время работы игр в минутах. При изменении значения, например, равной 5, время каждой игры будет длиться 5 минут. При нулевом значении время игры не ограничено.

Так же возможно управлять играми с помощью клавиатуры:

Выбор сценария игры в меню: нажать стрелку влево или вправо в меню на клавиатуре

Запуск сценария игры: кликнуть мышкой по выбранному сценарию

Переключение сценария игры во время работы игры: на клавиатуре стрелки влево и вправо

Выход из сценария игры: Alt+F4

Выход из по Песочница на рабочий стол: Alt+F4

10.В каждой игре имеются индивидуальные настройки сцены игры, это высота воды и гор, размер животных и растений, качество цветопередачи и резкости изображения. Эти настройки необходимы для индивидуальной подстройки сцены под высоту песка именно в вашей песочнице.

Опции сценария игры: Нажатием на клавиатуре во время работы игры кнопки F1 на клавиатуре откроется дополнительное меню с ползунками настроек, передвигая ползунки вы сможете настроить индивидуально сцену по вашему желанию. Для сохранения настроек необходимо еще раз нажать на клавиатуре кнопку F1

